

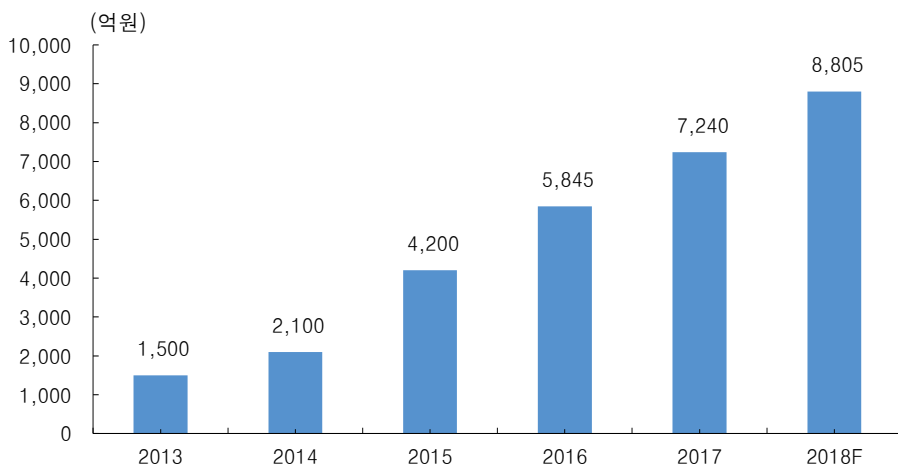
니치마켓 톺아보기; 웹툰시장

고성장세를 보이고 있는 웹툰시장, 웹툰을 원작으로 다양한 상품개발 진행
웹툰도 한류 콘텐츠 확산의 한 축을 담당할 전망
K웹툰, IP가치, 정책, 문화조류 등을 감안할 웹툰 관련주의 재조명 가능성

Market Point

- KT경제경영연구소에 따르면, 2013년 1,500억원 규모였던 국내 웹툰시장이 2016년에는 4,200억원, 2017년에는 5,820억원, 2020년에는 1조의 시장으로 연평균 성장률(CARG)이 31.1%의 급성장세를 시현 중
- 온라인화와 모바일화가 일상화됨에 따라 콘텐츠의 사회 파급력이 커지고 있는 가운데 인기 웹툰은 OSMU(One Source Multi Use) 콘텐츠로의 가치 급부상. 이처럼 웹툰의 지적재산(intellectual property) 가치가 부각되고 있는 것은 인기 웹툰의 경우 이미 작품 인지도와 팬층을 확보하고 있기 때문. 할리우드의 ‘어벤저스’ 시리즈, 국내의 ‘신과 함께’, ‘미생’ 등의 사례에 알 수 있듯이 웹툰 기반의 영상물 제작 시 흥행에 성공할 확률이 매우 높음
- 한국 웹툰산업은 해외시장에서 플랫폼을 성공적으로 안착시킴에 따라 안정적인 수익기반을 확보한 상태. 카카오페이지와 NHN엔터의 일본 웹툰 서비스가 각각 월간 거래액이 30억원 이상으로 급성장. K드라마, K팝, K게임에 이어 K웹툰도 한류 문화상품으로서 인기를 끌 가능성 충분. 더구나 저작권을 침해하고 있는 웹툰 불법사이트의 단속과 모니터링 강화로 수익성 제고 여지가 커진 상황

[그림 1] 국내 웹툰 시장규모 전망



자료: KT경제경영연구소, 한국투자증권

정훈석

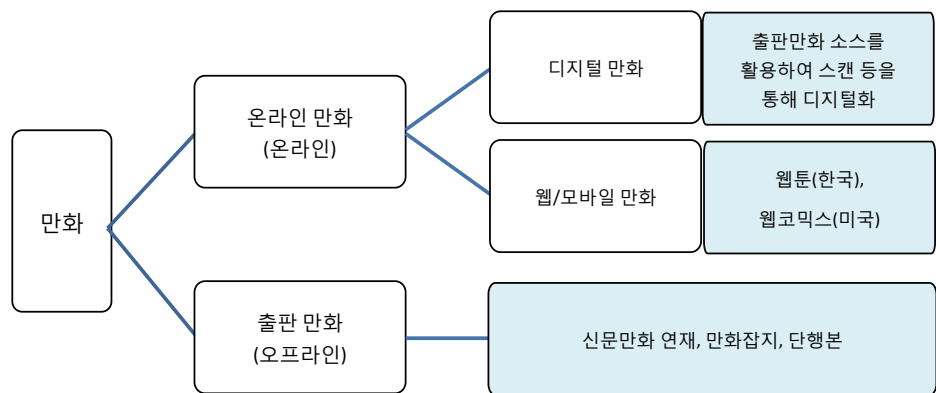
hunseog@truefriend.com

고성장세를 보이고 있는 웹툰시장

만화산업은
종이 출판에서
스마트기기의 확산으로
웹툰으로 변모

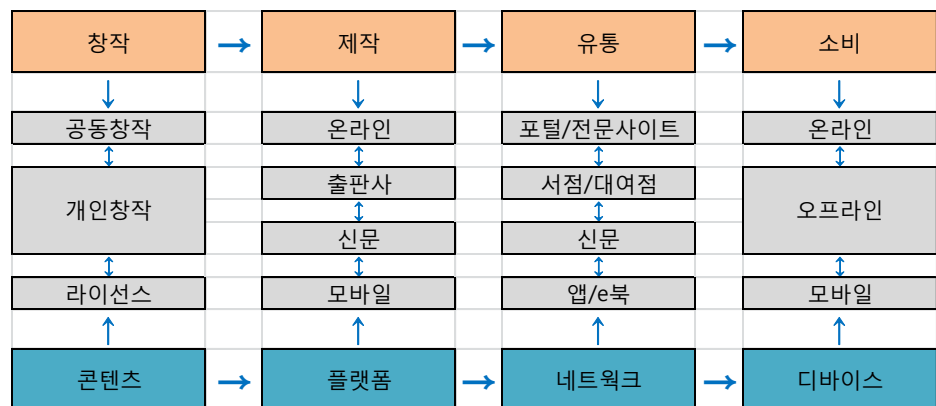
어린 시절 한번 보게 된 이상 즐기게 될 수밖에 없는 것이 만화이다. 이러한 만화가 과거에는 종이로 출판되었으나, 2000년대 들어 인터넷 보급과 함께 현재에는 스마트기기(컴퓨터, 태블릿PC, 모바일 등)의 확산으로 어디서나 쉽게 접할 수 있는 웹툰(Webtoon)으로 변모하고 있다. 웹툰은 인터넷(Web)과 만화(Cartoon)가 합쳐진 합성어로 멀티미디어 효과를 통해 제작된 인터넷 만화를 지칭한다. 웹툰은 넓은 의미에서는 디지털 및 인터넷 만화를 가리키기도 한다.

[그림 2] 만화의 분류



자료: JBTP(전북테크노파크), 한국투자증권

[그림 3] 만화산업의 가치사슬



자료: 한국콘텐츠진흥원, 한국투자증권

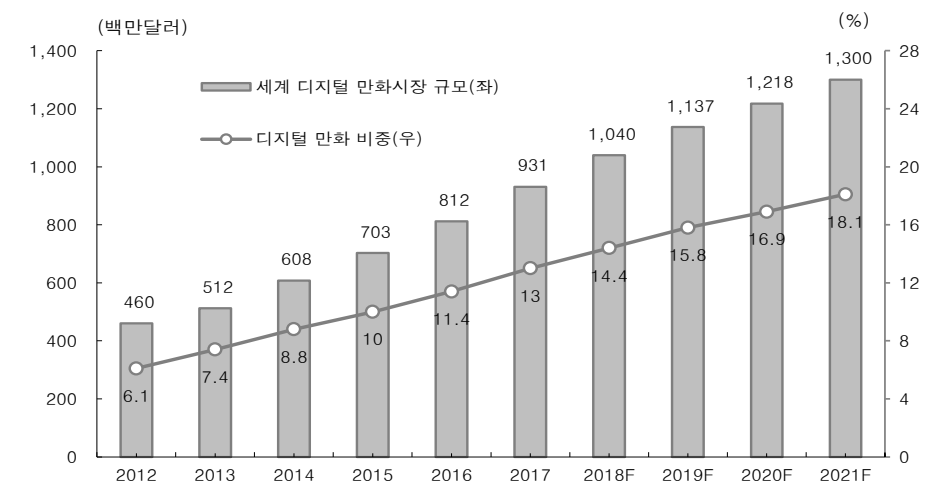
디지털 만화의
시장 점유율 확대
추세 지속

이러한 웹툰시장에 대한 전망 자료가 드물고, 그 자료마저 집계방식에 따라 편차가 크지만, 스마트기기의 확산에 힘입어 디지털만화 및 웹툰시장이 고성장세를 보이고 있는 것은 분명하다. 스마트기기의 확산은 글로벌 디지털 만화시장의 성장을 가속화시키고 있다. 정보통신산업진흥원(NIPA)은 전세계 디지털 만화시장 규모가 2012년 4.6억달러, 2015년 7.0억달러, 2016년 8.1억달러에서 2021년

까지 연평균 9.9%씩 성장해 13.0억달러에 이를 것이며 디지털 만화의 비중은 2016년 11.4%에서 2021년 18.1%로 확대될 것으로 전망하고 있다. 향후에도 디지털만화는 전체 만화시장 내에서의 점유율 확대 추세를 지속할 전망이다.

한국콘텐츠진흥원이 발간한 ‘2018년 콘텐츠산업 전망’ 보고서를 보면, 2017년 한국 만화산업 매출액은 총 1조원으로 2016년에 비해 6.3% 증가했으며, 금년에도 작년에 비해 6% 내외의 성장이 예상된다. 금년 만화수출 또한 2017년 대비 7.5% 증가한 4,300만달러에 이를 것으로 전망된다. 한편 KT경제경영연구소에 따르면, 2013년 1,500억원 규모였던 국내 웹툰시장이 2016년에는 4,200억원, 2017년에는 5,820억원, 2020년에는 1조원의 시장으로 연평균 성장률(CARG)이 31.1%의 고성장세를 보일 것으로 예상되고 있다. PC로 디지털만화를 보던 시대를 넘어서 이제는 스마트폰이 생활필수품이 됨에 따라 모바일 서비스로 제공되는 디지털 만화 이용자가 급격히 증가하고 있는 것이다.

[그림 4] 2012~2021년 세계 디지털 만화시장 규모 및 전망



자료: 한국정보통신산업진흥원, 한국투자증권

웹툰의 지적재산권 가치 부각

금년 여름 극장가의
대작도
만화를 원작으로 함

웹툰은 해외 수출 및 영화·드라마·게임 등 2차 저작물로 제작돼 큰 인기를 얻는 등 성장 잠재력이 높은 콘텐츠로 급부상하고 있다. 금년 여름 극장가를 장식할 것으로 예상되는 핵심 대작인 ‘인랑’, ‘신과함께-인과연’ 등은 만화를 원작으로 하고 있다. 마블 코믹스가 어벤저스 시리즈를 통해 영화·게임·캐릭터 상품으로 막대한 가치를 창출하듯이 한국 웹툰도 영화·드라마를 비롯해 모바일게임, 출판, 캐릭터 상품 등 원소스 멀티유스(One Source Multi Use)의 핵심 원천이 될 가능성은 충분하다.

실제로 인기 웹툰을 기반으로 제작된 상당수의 영화, 드라마, 게임 등이 흥행에 성공하고 있다. 인터넷에서만 볼 수 있던 만화인 ‘치즈인더트랩’, ‘운빨로맨스’, ‘싸우자 귀신아’, ‘우리집에 사는 남자’, ‘W’ 등은 드라마로 제작돼 인기를 누렸다. 웹

툰 ‘갓오브하이스쿨’, ‘덴마’, ‘신의 탑’ 등은 게임 콘텐츠로 사용되고 있다. 또한 웹툰을 원작으로 한 영화 ‘은밀하게 위대하게’, ‘강철비’가 흥행 물이에 성공했으며, ‘신과 함께’는 1,441만 관객을 동원해 역대 국내 영화 관객수 2위를 기록하였다. 이처럼 전체 웹툰 트래픽의 80%를 차지하고 있는 포털사업자의 연재 웹툰을 기반으로 제작된 영화나 드라마가 주로 흥행에 성공하는 것으로 조사되고 있다.

어벤저스 시리즈처럼
국내에서도
프랜차이즈 영화의
가능성은 열린진 상태

프랜차이즈 영화는 단순히 관객을 동원하는 데 그치지 않고 지적재산권(IP)을 활용한 캐릭터 상품 등 다양한 산업과 연계해 수익을 창출할 수 있다. 특히 ‘신과 함께’는 2편에 이어 3편과 4편까지 기획을 검토하고 있는 등 마블스튜디오의 ‘어벤저스’ 시리즈처럼 한국형 프랜차이즈 영화가 될 여지가 크다. 영화시장에서만 아니라 드라마시장에도 웹툰의 지적재산 가치가 부각된 지 오래다. 물론 아직 웹툰의 전체 산업에 대한 파급효과는 제한적인 것으로 평가되고 있지만, 차세대 성장동력인 문화콘텐츠 내의 웹툰 가치를 감안할 때 향후 웹툰은 산업 전반에 걸쳐 직간접적 파급효과를 크게 미칠 것으로 예상된다.

[그림 5] 영화화된 웹툰, 은밀하게 위대하게



자료: 언론사 보도자료, 한국투자증권

[그림 6] 영화화된 웹툰, 내부자들



자료: 언론사 보도자료, 한국투자증권

K웹툰 시대가 열릴 가능성

K웹툰도
해외시장에서
킬러콘텐츠로 자리잡을
가능성 상존

웹툰 플랫폼들은 한계가 있는 국내 소비시장을 극복하고 신규 수익 창출과 사업 다각화의 일환으로 해외 시장을 적극적으로 공략하고 있다. 한류 콘텐츠의 경쟁력을 감안할 때 K드라마, K팝, K게임에 이어 K웹툰도 해외시장에서 킬러 콘텐츠(killer contents)로 자리잡을 가능성이 크다. 네이버, 카카오, NHN엔터테인먼트, 탑툰, 레진코믹스 등이 국내에서의 성공적인 웹툰 서비스를 기반으로 해외로 진출하고 있다. 한국에서 만들어진 웹툰·웹소설이 영어, 일본어, 중국어, 태국어 등 세계 각국 언어로 번역돼 현지에서 서비스되면서 인기를 끌고 있다. 특히 많은 기업들이 중국 시장 진출에 포커스를 맞추고 있다. 웹툰 업계 1위인 네이버는 지난 2014년부터 영어와 대만어 버전으로 ‘라인 웹툰’ 서비스를 시작해 언어버전을 확대하고 있다.

2017년 11월 관련 업계의 추정에 따르면 한국에서 만들어진 웹툰 플랫폼·콘텐츠를 즐기는 월간 이용자가 네이버웹툰 4,000만명, 레진코믹스 1,000만명, 카카오페이지 1,500만명, 코미코 2,600만명 등으로 전 세계적으로 1억명에 육박하고 있다. 2018년 5월 발표된 업계 자료들을 보면, 네이버는 2018년 1분기 실적관련 컨퍼런스콜에서 웹툰 플랫폼이 미국, 일본, 인도네시아에서 인기를 끌며 세계 월간 이용자 수(MAU) 4,600만명을 달성했다. 또한 미국에서는 웹툰 플랫폼 레진코믹스가 1분기 구글플레이 만화 카테고리에서 마블과 DC코믹스를 제치고 매출 1위(실적 비공개)에 올랐다. 인터넷과 모바일에서 서비스되는 웹툰이 새로운 수출산업으로 급부상하고 있는 것이다. 물론 ‘만화’만 놓고 보면 콘텐츠 산업내에서의 수출 비중은 0.5%(한국콘텐츠진흥원 2016년 콘텐츠 산업 통계)에 불과하지만, 애니메이션, 캐릭터 등 연관 산업을 더하면 수출 비중은 12.4%에 달하는 것으로 조사되고 있다.

불법 웹툰 사이트
단속은
웹툰산업의
수익성 개선으로
이어질 전망

한편 지난 5월 23일 국내 최대 불법 웹툰 사이트 ‘밤토끼’ 운영진이 구속되었다. 2016년 개설된 밤토끼는 그동안 웹툰 9만 여편을 불법으로 사이트에 올리는 수법으로 하루 방문자 116만명을 기록하며 국내 사이트 13위까지 올랐었다. 업계는 밤토끼로 인한 피해액을 2,400억원으로 추산하고 있다. 콘텐츠 업계는 불법 사이트 적발을 위한 투자를 늘리고 있으며, 정부도 해외 사이트를 통한 저작권 침해 방지 대책을 발표했다. 불법적으로 웹툰을 즐기는 사람들의 수는 감소하는 가운데 저작물을 이용할 때 그에 맞는 가치를 지불하는 문화의 점진적으로 확산될 것이라고 예상된다.

웹툰 관련주의 재조명 가능성

스마트기기 및
스낵컬처의 확산,
낮은 유료화율,
K웹툰의 성장 등을
감안할 때 웹툰 관련주의
재조명 가능성 상존

웹툰이 한류 중심 문화 중 하나로 자리잡으면서 모바일기기 대중화와 함께 블루오션 시장으로 두각을 보이고 있다. 이 같은 웹툰산업의 성장성을 고려할 때 웹툰 관련주들에 대한 적극적인 관심이 필요하다. 국내 웹툰시장에는 거대 포털회사인 네이버, 카카오가 있으며, 다수의 전문 CP업체가 포진하고 있지만, 상장사는 아직 디앤씨미디어와 미스터블루 두 개에 그치고 있다. 그렇지만 비상장사인 레진코믹스와 탑툰은 상장을 추진하고 있어 웹툰도 증시에서 주요한 테마 중의 하나로 자리잡을 공간이 커 보인다.

지적 재산권과 해외시장 진출을 통한 웹툰시장의 성장 잠재력은 풍부한 반면 웹툰시장의 유료화율은 아직 낮은 상태이다. 또한 향후 만화시장은 출판만화에서 디지털 만화시장으로 재편될 수밖에 없다는 점을 감안할 때 자본력이 뒷받침되는 웹툰 회사들은 고성장세를 지속할 전망이다. 더구나 문화산업의 소비행태도 스낵컬처(Snack Culture, 스낵을 먹듯이 짧은 시간에 즐기는 문화 트렌드)화가 심화되고 있다는 점도 웹툰시장의 성장세를 확신할 수 있는 요인 중의 하나이다. 장기 투자처를 찾는 투자자라면 성장 잠재력을 내재한 상장 웹툰사에 대한 접근은 합리적 선택지이다.

〈표 1〉 웹툰 관련주

(단위: 배)

종목코드	종목명	2018년F		비 고
		PER	PBR	
263720	디앤씨미디어	18.8	4.8	웹소설 및 웹툰 콘텐츠를 전자출판물 형식으로 변환한 이후 카카오페이지, 네이버북스 등의 플랫폼을 통해 소비자에게 서비스 중. 국내 웹소설 및 웹툰 시장에서의 성공적인 진입을 기반으로 중국, 일본, 북미 시장에 서비스 중. 보유 IP를 통한 2차 수익 창출 등 OSMU 전략을 추진
207760	미스터블루	14.9	2.9	만화콘텐츠를 도서출판뿐만 아니라 전자책으로 변환해 PC와 모바일 디바이스를 통해 서비스. 대형 포털의 마니아 층의 지속적인 콘텐츠 이용으로 안정적인 수요처를 확보 중. 게임 소프트웨어 에오스(EOS)를 인수해 온라인 게임사업 진출

주: 5월 28일 종가 기준
 자료: Quantiwise, 한국투자증권

■ Compliance notice

- 본 자료는 고객의 증권투자를 돕기 위하여 작성된 당사의 저작물로서 모든 저작권은 당사에게 있으며, 당사의 동의 없이 어떤 형태로든 복제, 배포, 전송, 변형할 수 없습니다.
- 본 자료는 당사 리서치센터에서 수집한 자료 및 정보를 기초로 작성된 것이나 당사가 그 자료 및 정보의 정확성이나 완전성을 보장할 수는 없으므로 당사는 본 자료로써 고객의 투자 결과에 대한 어떠한 보장도 행하는 것이 아닙니다.
- 최종적인 투자 결정은 고객의 판단에 기초한 것이며 본 자료는 투자 결과와 관련한 법적 분쟁에서 증거로 사용될 수 없습니다